



Vaporwave

La musica come arte postmoderna

Saggio di /u/bentyhunter

Il mondo in cui abita il musicista digitale è sia un orizzonte eterno e un labirinto di connessioni o collegamenti al prossimo incontro significativo. La sfida più grande è avere onestà, per conoscere chi sia, dove sia, che cosa sia. Sta compiendo un viaggio senza una destinazione precisa. Forse arriverà a fermarsi un giorno, ma probabilmente non oggi. Il prossimo incontro sembra troppo affascinante, troppo entusiasmante per fermarsi qui, per fermarsi ora. Guidato da un'implacabile curiosità, la scia dei suoi progressi delinea la sua identità quando accumula idee, informazioni, stimoli e musica. Si muove di continuo dal noto all'ignoto. Ecco che cosa sono i musicisti digitali.

Adrew Gugil — *The Digital Musician*

Tradotto in lingua italiana da /u/RichyZ99

Sommario

Questo scritto approfondisce la nuova ondata di innovative tendenze musicali moderne, specialmente la sotto-cultura della nuova ondata musicale che cresce più velocemente: la *Vaporwave*. Questa trattazione analizza la fattibilità di questo nuovo genere applicando ricerche e teorie di rinomati musicologi al concetto fondamentale del genere. Analizzando anche l'influenza che questo genere ha attualmente sul panorama musicale corrente, si può constatare la capacità di sopravvivenza del genere. Infine il saggio intende provare che la mentalità di questo nuovo genere, nonostante la sua longevità nella nostra cultura, dovrebbe almeno essere presa in un certo modo sul serio, visto che potrebbe fornirci un punto di vista e una riflessione preziosi riguardo il futuro della musica industriale.

Indice

Ringraziamenti	2
Introduzione	3
1 Panoramica dell'industria e percezione della musica moderna	4
2 La Vaporwave	8
3 Ammodernamento e influenza del <i>mainstream</i>	12
4 Discussione e risultati	14
5 Conclusione	17
Appendice	19

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare innanzitutto tutti i miei familiari, soprattutto per essere convissuti con me in questo periodo teso; sono stato un fardello per tutti loro, obbligandoli ad ascoltare quasi ininterrottamente musica per ascensori che risonava costantemente dalla mia stanza.

Vorrei ringraziare anche una piccola parte di professori ACM, visto che la maggior parte non ha pressoché aiutato, nonostante la mia disponibilità ad imparare e il mio atteggiamento intraprendente nella ricerca di aiuto. Detto ciò, vorrei ringraziare Fraser Smith, Tim Bennet-Hart e Steven Wilkinson, perché tutti e tre hanno ricoperto un ruolo di egual supporto nella stesura di questo saggio.

Vorrei ringraziare Wolfenstein OS, uno *YouTube* che ha creato numerosi documentari sulla *Vaporwave*, delineando dove e come il genere ha avuto inizio: senza il suo contributo non sarei nemmeno riuscito a cominciare questo saggio.

Vorrei ringraziare, infine, gli amici incontrati alla *Surrey University* per avermi mostrato tutte le strutture che la loro università poteva offrirmi nonostante io fossi un esterno. Senza il loro aiuto non avrei fatto nulla di tutto ciò, perché le strutture della *Surrey* sono state di gran lunga più preziose di qualunque cosa abbia mai offerto l'ACM.

Introduzione

La *Vaporwave* (o semplicemente *Vapor* per alcuni) è un movimento in rapida crescita iniziato nei primi anni 2010 accanto a molti altri micro-generi e idee musicali. Al contrario, però, della concorrenza, la *Vaporwave* ha continuato a crescere a tal punto che il suo bacino d'utenza ha ampiamente sorpassato in numero generi come il *Seapunk* e la *Witchouse*. Mentre gli altri generi si sono affievoliti per poi estinguersi a causa delle loro premesse superficiali, la premessa egualmente superficiale della *Vaporwave* ha evocato sufficienti nostalgia e commenti sui *social* in modo da rimanere assai diffuso.

Questo scritto intende esaminare il perché la *Vaporwave* dovrebbe essere seriamente presa come un movimento concettuale e come l'industria musicale potrebbe cambiare in seguito alla diffusione nella cultura *mainstream* delle ideologie proprie di questo genere. Comparerò artisti moderni di *Vaporwave* ai compagni di Pierre Schaeffer, perché entrambi – con un pizzico di futilità – hanno provato a cambiare la percezione della musica attraverso un uso creativo della tecnologia.

Questo scritto si concentra soprattutto sulla ricerca secondaria, ricercando argomenti teorici dai musicologi e applicandoli ai conetti della *Vaporwave*. Ciò sarà a sua volta usato sia per supportare sia per confutare le argomentazioni di questo scritto, ossia che la musica *pop* è estinta e che la musica sperimentale cambierà in modo non indifferente l'industria musicale.

È stato difficile condurre una ricerca primaria perché l'argomento è ancora relativamente inesplorato e molte persone non sono ancora al corrente dell'ideologia del movimento. Si è condotta comunque una ricerca primaria per accertare una comprensione delle conoscenze generali sugli argomenti trattati come ad esempio il suono acusmatico¹ e le opinioni sulla creazione di musica moderna, oltre che l'ottenere opinioni dirette sull'idea della *Vaporwave*. Questa ricerca è stata condotta nella forma di interviste a musicisti contemporanei, produttori e professionisti di settore.

¹<https://it.wikipedia.org/wiki/Acusmatico>, N.d.T.

Capitolo 1

Panoramica dell'industria e percezione della musica moderna

L'industria musicale odierna ha dato prova di essersi evoluta da come la conoscevamo. I produttori di oggi non sono più veterani del suono di mezza età con anni di esperienza alle spalle — da assistenti che portano il caffè a ingegneri del suono con innumerevoli ore di fatica. Al contrario, la nuova generazione ha preso il controllo: persino Mark Ronson, acclamato come *super-producer* (L. Gannon – *Mail Online*) ha affermato di essere «comodamente oltre qualsiasi normale data di uscita della musica pop» (Ronson – *Daily Telegraph*) all'età di quarant'anni, età che non sembra così avanzata se paragonata a quelle di Trevor Horn e Phil Spector, che hanno visto molto del loro successo durante i loro tra i trentacinque e i quarant'anni.

Al contrario, la nuova generazione sta dando prova della propria attitudine a comprendere, innovare e utilizzare le nuove tecnologie in ambito musicale in modi inaspettati per la vecchia generazione. In questo modo, si stanno esaminando i confini e le stesse fondamenta della musica con precisione chirurgica. La nuova generazione non ha soltanto le tecnologie e i mezzi per creare opere ragguardevoli, ma anche l'*autocoscienza* per capire come questa nuova ondata di musica si inserisca nel mercato odierno. Leggendo quest'ultima frase, parrebbe che il futuro della musica come forma d'arte o come ambiente culturale sia promettente; ci sono, tuttavia, molte ragioni per cui la nuova ondata di musica non è promettente come sembra.

Le case di produzione affermate stanno complessivamente diventando sempre meno, migrando da grandi edifici alle camere degli adolescenti: in altre parole, le etichette più grandi e rinomate dormono sonni tranquilli, sapendo che la loro stimata clientela sosterrà i loro affari per ancora molto tempo, ma anche che i loro giorni sono contati. Gli *Olympic Studios* nella Londra Ovest stanno vendendo parti della loro proprietà semplicemente perché non possono mantenersi (Tom Lamont – *The Guardian*). Squadre organizzate di persone non sono richieste per creare tracce ed album di successo su larga scala: ciò si può ottenere già da una persona sola circa nello stesso tempo e, probabilmente, con pari grado di accuratezza.

Ciò è evidente anche prima della definizione di *studio di registrazione casalingo*. Il disco di debutto dei *Kraftwerk* era un progetto appassionato su cui il gruppo lavorò instancabilmente all'interno degli autoaffermatisi *Kling-Klang Studios*. Le tecnologie musicali del tempo, che erano ingombranti e richiedevano una competenza avanzata per essere usate, resero quell'era musicale piena di contrasti. Molti musicisti non vollero investire tempo o denaro nell'acquisto e nell'apprendimento dell'attrezzatura, sicché serviva un ingegnere – e assistente – a parte. Questo *modus operandi* è stato rotto dal coraggioso gruppo tedesco, che offrì un'immagine e un'identità alla propria nazione in un momento in cui serviva molto. «Un gruppo come [i *Kraftwerk*], tuttavia, in quel momento poteva crogiolarsi nel controllo creato dal loro studio di registrazione — un'industria casalinga o una piccola fabbrica in cui poter costantemente lavorare e rifinire le proprie idee» (Pascal Bussy – *Kraftwerk*, 2004, p. 27). I *Kraftwerk* si vedevano soprattutto come ingegneri e poi come musicisti, dicendo di «giocare allo studio» (v. *ibidem*).

I *Kraftwerk* condividevano questo tratto con Pierre Schaeffer, non solo perché erano ingegneri prima che musicisti e ne avevano la mentalità adatta, ma anche perché videro il *potenziale* che le nuove tecnologie offrivano. In realtà, Schaeffer era decenni avanti al suo tempo per pensare un tale uso della tecnologia. Il lavoro di Schaeffer era anche decenni avanti all'industria musicale quanto al modo di ascoltare la musica, cercando di «dar credito a un'opposizione al modo con cui di norma procede un lavoro musicale» (Taylor, p. 45). Ciononostante, l'idea della *Musique Concrète* fu presa scarsamente sul serio

nella propria epoca. L'importanza di archiviare campioni audio e recuperarli fu ampiamente tralasciata e vista più come una novità, e tale rimase fino agli anni '80.

Schaeffer sapeva che il ventesimo secolo sarebbe stato un punto di svolta per la musica e per la cultura musicale, ma non riuscì a far recepire questo messaggio durante la sua vita: durante la sua vita ebbe molti studenti, molti con vari gradi di approvazione al suo punto di vista sulla musica, ma essi studiarono sotto la sua supervisione malgrado tutto. La *Musique Concrète* doveva, in teoria, astrarre la musica e «i valori musicali potenzialmente contenuti in essa» (Reydellet, 1996, p. 10) in un modo impossibile per altri, come ad esempio Schoenberg. Schoenberg cambiò il modo con cui si ascoltavano le tonalità e la musica, abbattendo le regole e l'architettura musicale stabilite dall'epoca classica, ma i pezzi erano ancora note su un foglio. Erano ancora creati certosamente per strumenti e richiedevano un'orchestra per essere suonati.

Schoenberg desiderava che gli ascoltatori capissero che ogni nota era valida per la musica (p. 64). Schaeffer voleva dimostrare, invece, che ogni suono può essere valido per la musica, che – usando la tecnologia per creare suoni acustici (suoni senza una fonte visibile percepibile) – l'ascoltatore potrebbe disegnare il contesto dai suoni che sente e formare un'immagine nella propria mente vivida come quelle causate da una performance.

Quest'atto di «vero ascolto», come Schaeffer vi si riferisce, dissocia l'ascoltatore dalla musica, nel senso che non è coinvolto in ciò che vedono i suoi occhi. Questo diventa in caso interessante nella *fenomenologia*, ovvero lo studio di come un'esperienza di un evento viene cambiata dalle circostanze in cui è percepito (Demers – *Listening through the Noise*, pp. 18–19). Prima dell'audio registrato, la musica era un *medium* legato a doppio filo all'esecuzione; per ogni tipo di musica occorreva un musicista allenato: ciò lega tutta la musica basata sull'esecuzione alla fenomenologia, visto che è impossibile ascoltare la musica senza andare in un luogo apposito o organizzare un lasso di tempo per andare lì.

Ciò diventa rilevante quando si considera la predisposizione consumistica moderna nei confronti della musica; studiare ciò ci permette di comprendere molti dei problemi che la nostra industria musicale si troverà dinanzi nel futuro. Theodore Adorno scrisse proprio su questo problema molti anni prima che gli studiosi lo prendessero in considerazione, e ora siamo in un momento storico in cui si dovrebbe riconoscere urgentemente la sua mentalità.

Adorno scrive che l'apprezzamento musicale si degrada in una forma di feticismo: il consumatore, o chi va ai concerti, è più attento a quanto ha speso per il biglietto per la *Messa in Si minore* di Johann Sebastian Bach di quanto lo è effettivamente per la musica. Adorno definisce queste persone «volgari materialisti musicali» (Adorno, 1938). La maggior parte delle persone in una società capitalista come la nostra apprezza soltanto il valore di scambio della musica: costoro non «ce l'hanno fatta» quando hanno apprezzato il concerto, ma semplicemente quando hanno comprato il biglietto così da poter annunciare quest'informazione sui *social media*. Questa prassi è portata a livelli ancora più assurdi quando questa disposizione mentale superficiale è unita ad una conoscenza musicale basilare, portando quest'idea di fenomenologia ad un'estensione ancora maggiore. «Oggigiorno, il materiale di tal genere, spogliato di ogni funzione, è celebrato. Per legittimare la fama del suo proprietario, una voce necessita soltanto di essere molto voluminosa o alta» (Adorno, 1938).

Se un consumatore dovesse assistere a un concerto di Toscanini e avere la conoscenza pregressa che il primo violino sta suonando uno *Stradivari* o un *Amati*, ci sarebbe una piccola speranza che quella persona parli dell'esecuzione il giorno dopo. No; quasi sicuramente dirà che quel violinista era il miglior esecutore cui aveva mai assistito soltanto perché lo strumento era costoso e onorato.

L'*University College of London* (UCL) ha condotto un esperimento per capire quale impatto ha la fenomenologia sulla nostra percezione cognitiva di un'esecuzione. In questo esperimento si è chiesto a diverse dozzine di persone di ascoltare le registrazioni di due sfidanti in una competizione di musica classica e di dire chi secondo loro avrebbe dovuto essere il vincitore; era loro fatto vedere, poi, il video con l'audio e veniva posta la stessa domanda; infine erano fatti loro vedere i filmati muti delle esecuzioni e ancora una volta era loro fatta la stessa domanda. L'unico gruppo di risultati corrispondenti al vero risultato della competizione era quello senz'audio. Ciò dimostra che è semplicemente l'impressione fisica dell'esecutore ad aver avuto l'impatto maggiore sulle opinioni riguardo la competizione sia del giudice sia del campione (Jung Tsay – 2013).

Questo è un concetto spaventoso quando si spererebbe (soprattutto se si è un musicista giovane, ambizioso e talentuoso) che l'esecuzione sia giudicata quasi esclusivamente sulla musica in sé. «Solo il 20,5% degli esperti è riuscito ad identificare i vincitori basandosi sulle registrazioni di solo audio, mentre il 46,6% è riuscito mediante la registrazione di solo video. Similmente ai novizi, l'effetto si è mantenuto per tutte e dieci le competizioni di musica classica usate nello studio».

Questa mentalità superficiale, capitalista e consumista rivolta all'industria musicale non è per forza una decisione consapevole: Adorno crede anche che sia stata a suo modo forzata in quella direzione sul pubblico attraverso il *medium* della pubblicità. Appena la pubblicità diventa «terrore», ecco dinanzi a noi il problema dell'«ascolto regressivo». Quando il messaggio della pubblicità diventa così frequente e sgradevole che il consumatore non può fare «altro che arrendersi al potere superiore della cosa», non c'è altro di conveniente da fare che soccombere. Le persone della nostra epoca sono alienate dall'andare contro la propria inclinazione naturale; per preservare la pace nella propria vita, il consumatore continuerà felicemente a consumare qualsiasi musica *pop* definita bella in quel momento.

Adorno nota che questo comportamento non è del «primitivo» ma di quelli resi «forzatamente tardi»; con le opzioni limitate, c'è poco scampo per il consumatore dalla pseudo-realtà più grande della vita che la pubblicità ha creato. Il modo con cui la musica è mercanteggiata implica il dare all'ascoltatore un senso di *identità*: «le masse superano il senso di impotenza di fronte alla produzione monopolistica identificandosi con il prodotto inevitabile. Il carattere feticista della musica produce il proprio camuffamento attraverso l'identificazione dell'ascoltatore con il feticcio» (p. 37).

Questa prospettiva è terrificante se si prende in considerazione già com'è superficiale la musica *pop* sia nell'idea che nella distribuzione. La musica *pop* è giustamente etichettata come «volantino» (Tim Warner, 2003, p. 44), una forma di musica che viene in contro solo alle esigenze dei «capricci passeggeri degli adolescenti senza pretese sulla grandiosità rimasta». Tuttavia «la musica *pop* è un'idea infida» (Firth, *Straw and Street*, p. 94). Abbiamo visto le fondamenta della musica *pop* messe in discussione prima d'ora con l'ondata musicale degli anni '70 e con il movimento *punk*, e ora anche il *punk* è considerato legato alla musica *pop*, all'interno della stretta manipolatrice dei *media*.

Fino a un certo punto, non sono nemmeno più richiesti i musicisti: pronti all'uso dei *music maker* di oggi ci sono pacchetti di campioni che possono replicare con un dettaglio doloroso tutte le sfumature e le tecniche di un batterista. I campioni e i programmi permettono di modificare ogni sfaccettatura di un violoncellista virtuale, in base a fattori come la velocità con cui l'esecutore strofina l'arco.¹ Il musicista moderno ha veramente il potere di essere il direttore onnisciente e onnipotente di un'orchestra immaginaria, con cui non dovrà mai instaurare un rapporto. In'orchestra in cui «non sono richiesti esecutori, di certo non c'è esecuzione nel senso convenzionale del termine» (Taylor, p. 4), indipendentemente da quanto imponente o stridente possa essere il pezzo. Tutto ciò è possibile comodamente a casa propria, senza l'obbligo – e mai come ora – per il musicista digitale di prendere in mano uno strumento orchestrale nella propria vita.

Non è solo il mondo pseudo-fisico cui il musicista ha accesso: è anche capace, infatti, di creare pressoché qualunque suono possa immaginare, se la sua abilità glielo consente. Hugil afferma:²

Il musicista di oggi si trova dinanzi ad una diversità sconcertante ed eccitante. La gamma completa di suoni, da puro rumore a una singola nota, è disponibile, così come la gamma completa di musica umana. Ogni genere di mezzi per manipolare questi suoni è a portata di mano e spesso a un costo relativamente basso.

Quasi tutto il lavoro di montaggio audio si fa al computer, al giorno d'oggi, e più specificamente con un singolo dispositivo.³ Il musicista di oggi ha accesso completo a Internet, un archivio di quasi ogni suono mai registrato dall'invenzione della registrazione dell'audio. Se qualcosa è stato registrato, è quasi garantito che sia su Internet da qualche parte. Ciò consente al musicista digitale di campionare all'infinito, traendo significato e musicalità nei propri pezzi prendendo in prestito opere più vecchie e stabilite, ossia essenzialmente permettendo al pezzo campionato di creare un contesto grazie alla sua stessa condizione d'essere.

La musica *Drum and bass* fu creata da zero fino a sopra la premessa; ciononostante il famoso campione di percussioni di quattro secondi *Amen Break*⁴ può creare un tale contesto solo nel suo merito. Per molti artisti questo sta diventando un'impresa noiosa e sterile. Con una musica così facile da fare e così tanti aspiranti produttori che entrano nella rumorosa gara della promozione di musica *online*, molti produttori si chiedono: «Chi se ne importa?» (cosa accertata da *forum* e bacheche di discussione).

Hugil predisse che questa mentalità si sarebbe formata negli anni '90, teorizzando che la nuova generazione di musicisti digitali non sarà interessata a «come fanno quello che fanno» (p. 29), visto che ogni suono concepibile si può ottenere con tecniche e tecnologie moderne, annullando così il «fattore wow».

¹ Come spiegato nel sito della *Native Instruments* nella spiegazione di *Komplete*: <http://www.nativeinstruments.com/en/products/komplete/orchestralcinematic/sessionstringspro/>.

² V. opera di Hugil, p. 15, N.d.T.

³ Con *dispositivo* si traduce l'acronimo DAW (https://it.wikipedia.org/wiki/Digital_audio_workstation), N.d.T.

⁴ https://youtu.be/GxZuq57_bYM?t=1m26s.

Jimi Hendrix «ha aperto un mondo di suoni» (Waksman, 1999, p. 75), tutti unici e strani. Ciò era incredibile ai tempi, perché era limitato a ciò che poteva ottenere semplicemente con una chitarra e dei pedali; questi limiti generarono l'interesse verso i suoni. Oggi il consumatore ha sentito così tanti suoni e ambienti di suono da essere annoiato dalla troppa indulgenza nei confronti di questi. Ecco perché il musicista moderna sarà interessato al «perché fare musica» (p. 29) come prima cosa.

Capitolo 2

La Vaporwave

Il termine *Vaporwave* deriva da *New Wave* e *vaporware*. *New Wave* si riferisce a una qualsiasi nuova forma di musica o movimento ma è soprattutto associato al movimento *punk-rock* dei primi anni '70.¹ Con *vaporware* si intende – come riporta il dizionario online *Merriam-Webster* – «un prodotto correlato ai computer che è stato molto pubblicizzato ma che non è né sarà mai disponibile in commercio», ossia un'idea effimera che esiste come idea più grande di una vita e che non sarà mai fruibile; un prodotto che esiste solo nella pubblicità, senza una qualche sostanza dietro di esso a parte il progetto capitalistico alla base della sua creazione.

Ciò offre un riassunto genuino della nostra cultura: la tecnologia progredisce a ritmi così elevati, senza alcuna indicazione chiara se stiamo raggiungendo la velocità di crociera, che «ci ricordiamo, alla fine, che anche la musica al limite estremo della modernità tecnologico-culturale è sempre già obsoleta» (Harper, 2012). Proprio su questo si fonda l'ideologia *Vaporwave*; è stata descritta come un «movimento *digital punk*»² che cerca, con un po' di futilità, di cambiare il modo di consumare e percepire i *media mainstream*; è un colpo diretto passivo, ma aggressivo, al capitalismo borghese e agli standard idealisti associati al sistema politico.

La *Vaporwave* è influenzata da ideali marxisti, pescando direttamente dal primo capitolo del *Manifesto del Partito Comunista* in cui Karl Marx afferma che «tutto ciò che è solido si dissolve nell'aria», ancora una volta riferendosi allo stato di accelerazionismo che la nostra cultura promuove in modo innato: un ciclo perpetuo di idee su idee non concrete nei propri ideali o nelle proprie filosofie. La *Vaporwave* è prima di tutto un movimento culturale. È conosciuta soprattutto per la sua estetica singolare «ossessionata dalle subculture degli anni '80 e '90».³ Elementi visivi come i primi programmi *Microsoft* come *MS Paint*, *Office Word* e i videogiochi sono giustapposti a sfondi e paesaggi astratti e surrealisti, a volte con altre figure di contesto storico differente. *Glitch art*, design grafico del primo periodo digitale, busti romani, un fascino per i paesaggi tropicali e la cultura giapponese sono elementi comuni nel sistema iconografico.

Queste ossessioni derivano dall'ideologia su cui si è fondata la *Vaporwave*. Rendendo il *vaporware* e la pubblicità da tutto il mondo una parte cruciale e integrante dell'immagine, diventa una satira della cultura in cui viviamo, assegnando valore ed importanza a cose che non sono mai esistite. La contro-cultura abbraccia apertamente ideali corporativi obsoleti per fornire il messaggio dell'avidità e della generale insostenibilità delle culture che queste corporazioni cercano di promuovere. Ciò rende la cultura, ovviamente, insormontabilmente presuntuosa, ma è ciò che è la cultura: presunzione. Non si può capire l'ironia *naïve* della cultura e del genere se non si sa prima di tutto da che cosa essa è derivata.

Da ciò ci si chiede come la musica possa coincidere con questo tentativo ridicolmente riprovevole di postmodernismo. Per scavare a fondo in questa questione si deve accettare la *Vaporwave* come un genere musicale; benché si possa affermare che lo stile musicale non è abbastanza ben noto per essere classificato come un genere a sé stante, si può comunque capire, tramite la scomposizione dell'idea di un genere, che la *Vaporwave* ha senza alcun dubbio un posto tra i generi musicali e, quindi, un posto in cui crescere e prosperare all'interno dell'industria musicale corrente.

Un genere si definisce come uno «stile, specialmente in arte, che implica una determinata serie di caratteristiche» (Dizionario online *Cambridge*, 2016). Questa definizione sottende che qualunque pezzo musicale con un'idea alle spalle dovrebbe rientrare in un genere solo per il fatto che esiste: finché può essere catalogato, rientra in un genere. Sebbene ciò sia vero, c'è una notevole tendenza attraverso gli

¹<http://www.merriamwebster.com/dictionary/new%20wave>.

²Come in *Vaporwave: breve storia*, <https://youtu.be/PdpP0mX0lWM?t=5m>.

³<https://youtu.be/PdpP0mX0lWM?t=1m12s>.

anni di quali generi rimangano per generazioni e di quali si estinguano. *Trance*, *dubstep* e *house* sono tutti generi a buon titolo, ognuno con le proprie caratteristiche e proprietà del suono che distingue l'uno dall'altro, ma possono essere tutti nella macrocategoria della "musica dance". Nonostante l'abbondanza di variazioni di suono, tempo, ritmo e dinamiche trovabili in ciascuno di questi generi, essi non possono sfuggire alla classificazione che li comprende tutti. Ciò è dovuto all'identità di ideologia – far ballare le persone – tra questi sotto-generi.

Questa semplice premessa è facilmente comprensibile da una vasta porzione di ascoltatori, ma condanna le stesse canzoni a una longevità pressoché nulla. Non c'è un significato più alto dietro la musica o un tentativo di provocare un pensiero nell'ascoltatore, perché questo genere punta soltanto ad essere uno sfondo alle feste degli adolescenti mentre le canzoni cominciano a confondersi sempre più in un ritmo pulsante su cui ballare ubriachi. Questa è una premessa lecita per un genere – sta riempiendo un vuoto nel mercato musicale richiesto dall'*audience* – ma fa poco per influire lo stato attuale della natura *usa e getta* delle canzoni. Queste tracce non saranno ricordate come grandiose o rivoluzionarie; saranno giusto ricordate attraverso la fenomenologia dell'esperienza dell'ascoltatore, condannandosi a non essere altro che memorie nostalgiche sul lungo termine.

Mentre si inventano e si sperimentano nuovi generi, quindi, essi sono poco più che nuovi scenari musicali destinati a vedere la propria sorte capitare a tutti gli altri in quel campo. Su questo c'è una riflessione nell'appendice di questo scritto, in cui si è usato lo strumento di tendenze di Google per raccogliere tendenze di ricerca nel corso degli ultimi dieci anni. Da questi grafici diventa palese che molti di questi generi *dance* hanno una tendenza ricorrente ad avere un picco di popolarità seguito a una rapida decrescita d'interesse dopo che il genere è stato esplorato e svuotato di ogni possibilità musicale e di ogni significato.

L'esempio più ovvio di questi è la *dubstep*, che ha visto un enorme picco di popolarità nel 2012, quando è diventata un genere *dance* elettronico *mainstream* negli Stati Uniti, soprattutto perché Skrillex è diventato il fronte non ufficiale dello stile. Da metà 2013, tuttavia, la popolarità del genere stava già cominciando a diminuire. Le ricerche su Google del termine "*dubstep*" si sono pressoché dimezzate in meno di un singolo anno.

Questa prova supporta la natura fugace dei generi popolari moderni. Se la musica EDM è il riassunto di questa argomentazione – fa notare Kembrew McLeod – «la continua e repentina introduzione di nomi di nuovi sotto-generi nei gruppi di *dance*/elettronica non ha eguali in alcun tipo di musica». In una corsa così frenetica per introdurre nuove sonorità e stili nella scena EDM, essa è diventata satura di musica quasi inutile che, ancora una volta, «perpetua un ciclo di idee e concetti senza ideali o filosofie concreti» (Marx, p. 31).

Ciononostante, ognuno di questi generi si è ispirato alla stessa ideologia. Come sostiene Frith, «un genere non è determinato dalla forma o dallo stile di un testo in sé ma dalla percezione del pubblico del suo stile e del suo significato». Egli aggiunge che «attraverso organizzazioni generiche la musica offre alle persone, anche ai cosiddetti *ascoltatori passivi a casa*, un accesso ad un mondo sociale, una parte in una qualche narrazione sociale». Egli sostiene, dunque, la tesi che vede la *Vaporwave* come un genere: essa ha una chiara intenzione alle spalle condivisa da tutte le tracce dello stile, con temi, analogie e ideali ricorrenti, che offrono una collettività sociale ad un ampio pubblico. Molte di queste analogie, però, sono sottoversioni consapevoli di analogie standard in altri generi, assai in linea col concetto chiave della *Vaporwave* come forma di satira.

La caratteristica di suono della *Vaporwave* consiste prevalentemente in pezzi *funk* e *disco* degli anni '70, '80 e '90 rallentati, con grandi tagli e riarrangiamenti della canzone originale fatti per ri-contestualizzare il pezzo in qualcosa di nuovo, ossia la visione innocente del futuro che queste decadi hanno professato attraverso il *vaporware*. Mentre il campionamento è una componente importante di altri generi, la *Vaporwave* è il primo genere a fare del campionamento la *totalità* della composizione.

Per esempio, la traccia *Vaporwave* che ha portato il genere alla ribalta, il lavoro di Macintosh Plus リサフランク 420 / 現代のコンピュー,⁴ era semplicemente un "remix" (questo termine è usato senza proprietà) rallentato e modificato di *It's Your Move* di Diana Ross. Anche se si nota un certo lavoro nella traccia *Vaporwave*, essa rimane minimale: i filtri di taglio frequenze alte e basse sono applicati alla canzone per accentuare le frequenze medie; insieme al riverbero applicato, ciò è progettato per far sembrare che la traccia sia in riproduzione da dentro un ascensore. La *totalità* della canzone è modificata pigramente, spensieratamente senza significato e consta di poco più dello scherzo per come è stata concepita. Il risultato finale è una canzone di sette minuti, monotona e incasinata, che ruota intorno alla singola frase della canzone di Diana Ross «Tutto è nelle tue mani» storpiata con «Tutto è nella tua testa» quando la traccia è stata rallentata.

⁴Tradotto alla buona, *Il computer di Lisa Frank 420 – Moderno*, di proposito senza significato e stordente.

È interessante che, nonostante Diana Ross sia stata una padrona di casa e un emblema della musica degli anni '80, *It's Your Move* ha meno di un quinto delle riproduzioni su YouTube di リサフランク 420 / 現代のコンピュー. Dal rilascio di リサフランク 420 / 現代のコンピュー e del rispettivo album *Floral Shoppe*, infatti, la popolarità di Diana Ross è aumentata. *It's Your Move* ha ad oggi cinquecentomila visite su YouTube, mentre la sua controparte *Vaporwave* ne ha circa dieci milioni.

La *Vaporwave* è nata su *Internet* attraverso l'anonimato e così deve rimanere per quanto più tempo possibile, perché ogni connessione all'ego dell'artista è duramente condannata. Ogni album *Vaporwave* caricato su YouTube o Soundcloud è di solito fatta da un utente totalmente diverso dall'artista, fino al punto che artisti *Vaporwave* spesso creano apposta profili YouTube oscuri per togliere all'ascoltatore l'idea che sia l'artista a caricarlo, rinunciando all'idea che l'artista possa anche solo guadagnare dalle visite su YouTube.

Nel 2012 fu rilasciato l'album *Atmospheres 1*, che riscosse subito successo. L'artista è rimasto completamente anonimo dal rilascio dell'album, dichiarando che «tutta l'attrazione della *Vaporwave* sta nella sua usanza di rimanere anonima, nel fatto che in un mondo in cui nulla è privato (Facebook ecc.) è piacevole trovare qualcosa che sembra come trovato in un cassonetto, in cui non importa da dove provenga o chi l'abbia fatto, ma che quella musica ti porta altrove».⁵

Essendo creata attraverso *Internet*, la *Vaporwave* è il primo genere di musica globalizzato proprio dal suo concepimento: non ha un chiaro Paese di provenienza, e quindi non ha connessioni culturali univoche, ma piuttosto riflette lo stato generale del capitalismo. Ciò porta a chiedersi come la *Vaporwave* interagisca con le altre culture, ad esempio i nordcoreani tagliati fuori dalla Rete. Il genere perpetua la riconsumazione della cultura *pop* triviale, perciò a un Paese che non ha avuto questo tipo di informazione rende l'intero genere stordente e senza senso.

La *Vaporwave* è per sua natura un *medium* assai multiculturale: l'uso di caratteri e lingue straniere in modo tale che nessuna delle parole o frasi abbiano davvero un senso promuove la semplice idea che il linguaggio non sia importante. Marchi famosi come Coca-Cola e Microsoft sono conosciuti in tutto il mondo già solo per i loghi e le immagini: ciò significa che chiunque in qualunque cultura che abbia avuto accesso a questi marchi può capire l'idea dietro il movimento *Vaporwave*, il che permette che il genere sia davvero universale.

Rimanere così confinati nella Rete rende anche la ridistribuzione di materiale davvero semplice. Molti modi solitamente biasimati di distribuire la musica, tra cui spiccano la pirateria e i *download* illegali, sono attivamente promossi attraverso il genere, anche se tecnicamente non serve piratare e scaricare un album; in questo modo non è comunque illegale. «Mentre il cambiamento tecnologico continua a un ritmo mai visto prima, l'impatto di *Internet* si è esteso ben oltre *download* illegali e include modi di distribuire, promuovere e smerciare musica fondamentalmente diversi tra loro» (Aspray, *The Internet and American Business*, 2008).

Ad oggi, *Dream Catalogue* è l'unica etichetta *Vaporwave*, molto simile a *Bandcamp*:⁶ carica e appoggia album nuovi ed innovativi che spingono il genere verso nuovi orizzonti. Il genere è stato spinto troppo oltre in alcuni casi: *The Darkest Future*, un artista *Vaporwave*, ha rilasciato un album senza titolo, poi aggiunto al *Dream Catalogue*, che era un album volutamente ed incoerentemente disordinato, anche per gli standard della *Vaporwave*. L'artista ha essenzialmente tentato di "applicare la *Vaporwave* alla *Vaporwave*" rallentando l'album da cui è cominciato tutto, *Floral Shoppe*. L'album prende quest'opera precedente e aggiunge rudemente suoni campionati snervanti sopra il tutto mentre abbassa la chiave di ogni suono per creare suoni dissonanti e spiacevoli.

Mentre l'esistenza di quest'album serve a ricordare con una certa crudezza che la *Vaporwave* potrebbe facilmente estinguersi nella trappola del suo stesso cinismo e della sua ironia, può essere l'unico album del suo genere. Se ciò accadesse ancora, allora ciò ucciderebbe senz'alcun dubbio il genere, perché la premessa fondamentale dell'album non sarebbe affatto creativa, ma porterebbe lo schermo un passo avanti; è tuttavia un album necessario da tenere per mantenere nuovi aspiranti artisti coi piedi per terra senza avventurarsi troppo lontano. Il confine tra pensato, satirico e socialmente rilevante è molto labile e oltrepassarlo, soprattutto in un genere che suscita poco interesse effettivo nei confronti del suono in sé, è molto rischioso.

Per citare le prime parole di Hugil, «la grande sfida sta nell'avere integrità, nel sapere chi sono, dove sono, che cosa sono». Gli artisti *Vaporwave* non creano un prodotto pensato per funzionare economicamente in alcun modo — è un genere snervante e spiacevole, la cui unica attrazione è il suo messaggio anti-establishment e l'abilità di provocare riflessioni esistenziali riguardo il clima musicale moderno; l'artista, perciò, non dovrebbe puntare a fare un album che suona "bene" (per gli standard del consumatore

⁵<https://youtu.be/PdpP0mX0lWM?t=9m41s>.

⁶<https://it.wikipedia.org/wiki/Bandcamp>, N.d.T.

moderno), ma permettere all'album di trasmettere una nostalgia narrativa e scritta a caratteri cubitali agli ascoltatori per costringerli emozionalmente nel mondo di suoni che la musica cerca di creare.

Capitolo 3

Ammodernamento e influenza del *mainstream*

La popolarità della Vaporwave è in costante crescita dal rilascio di *Floral Shoppe*, al punto che la cultura e l'influenza si stanno diffondendo nel *mainstream*. Nel novembre 2012 Rihanna ha eseguito il suo singolo *Diamonds* a *Saturday Night Live*:¹ tutta la canzone è stata eseguita davanti un *green screen* che proiettava immagini strane, o almeno strane per i fan di Rihanna. Chiunque l'avesse vista e avesse conoscenza del mondo Vaporwave sapeva esattamente che cosa stesse vedendo: era un goffo tentativo di portare quelle immagini quantomeno nel *mainstream* senza attirare troppo l'attenzione.

Ciò ha causato una forte reazione nella comunità: ai membri pareva che l'intento della Vaporwave fosse stato sconfitto; qualcuno ha controbattuto, però, dicendo che una Vaporwave presa sul serio e presentata alla cultura *mainstream* porta solo beneficio al messaggio che la Vaporwave sta cercando di imporre. Anche se, infatti, non tutta la *fanbase* comprende la musica che sta ascoltando, l'ideologia del genere rimane il suono, cementando ancor più l'idea che la musica nuova e creativa sta morendo.

Azealia Banks è seguita a ruota, rilasciando la settimana stessa il suo singolo *Atlantis*, con un video che ha ovvi riferimenti al *Seapunk* e alla Vaporwave ma che manca del tutto il punto del movimento. Questo ha anche mal tradotto le cose per cui il movimento si batte a chi di norma guarda i video di Azealia Banks, sottendendo forse che il *mainstream* non è pronto a una musica *mainstream* che porti un contesto e delle connotazioni così pesanti.

Ancora una volta, ciò ha lasciato la comunità sconcertata e irritata di come artisti acclamati provino a promuovere il movimento. Detto ciò, ricordando l'anonimato tipico del movimento e l'abitudine del *mainstream* moderno di idolatrare le celebrità, come sarebbe possibile presentare la Vaporwave al *mainstream*?

Blank Banshee si è sforzato valorosamente di fare questo, creando il suo omonimo album di debutto con i tipici suoni *ambient* e d'atmosfera che ci si aspetterebbe di solito di trovare nel genere sovrapposti a moderne percussioni *trap*, aprendo così la porta a molti consumatori di EDM per provare l'esperienza della Vaporwave in un modo più digeribile che non si discosti troppo da ciò che di solito ascoltano. Questo nuovo stile *trap* di musica Vaporwave accessibile sembra la direzione che la musica sta prendendo ora.

L'anonimato si può anche usare come aiuto nella promozione di opere, visto che la domanda dell'artista verte su un personaggio: i *Daft Punk* e *Sia* sono due esempi moderni di come artisti anonimi e senza volto hanno usato uno pseudonimo per proteggersi all'interno del *mainstream* senza intaccare il proprio io, o forse il proprio *super io*.

Il *Future Funk* è un'altra opzione possibile di piattaforma di lancio verso il mercato *mainstream*. I *Kraftwerk* e i *Daft Punk* s'inseriscono già in qualche modo in questo genere; aiutati anche dall'enorme lavoro di campionamento che questi artisti fanno, album Vaporwave come *Hit Vibes* di *Saint Pepsi* e *Bae* di *Yung Bae* hanno riscosso molti ascolti *online* come album commercialmente di successo anche senza l'etichetta di Vaporwave. La sezione *Commenti* delle tracce più famose di questi album su *YouTube* è piena di commenti come «Quest'album mi piace, e non per scherzo» e «Non so che cosa sia la Vaporwave, ma se ce n'è ancora come questa, ci sono!».

Anche MTV si è unita allo sforzo di portare l'estetica verso il *mainstream* con un completo rinnovamento d'immagine nel 2015. Il nuovo logo contiene strati su strati di immagini in stile anni '90 molto colorate e riporta lo slogan «Sono la mia MTV». «La direzione artistica strizza l'occhio all'interesse rivolto all'indietro

¹<https://youtu.be/2LT23ixDaJo>.

della generazione corrente verso l'estetica dei *software* di un tempo», fa notare un anonimo giornalista online su *Motherboard.com*. Mentre non c'è ancora un riferimento diretto al termine *Vaporwave* o *Seapunk* in alcun contenuto o articolo riguardo questo rinnovamento, le immagini sono un cenno troppo ovvio alla nuova strana musica della generazione *millennial*, difficile da ignorare.

Capitolo 4

Discussione e risultati

Come detto prima, è difficile condurre una ricerca primaria su un argomento così oscuro ed ambiguo come questo. Se a ciò si aggiunge la difficoltà di avere il tempo per intervistare persone la cui opinione getti luce sul genere, la difficoltà totale è maggiore del previsto.

Ciononostante, sono state fatte due interviste chiedendo a due educatori musicali di età e passato differenti di esprimere le loro idee sull'argomento. In origine erano stati scelti quattro professionisti industriali in base alla loro esperienza, ma due non sono arrivati all'intervista all'ora stabilita. Ad ogni intervistato è stato spiegato in cinque/dieci minuti che cos'è esattamente la Vaporwave, sono stati fatti ascoltare alcuni degli esempi più famosi e, infine, è stata loro posta una serie di domande per sfruttare la loro esperienza nell'industria musicale.

Il primo intervistato è stato **Steve Wilkinson**, uno dei docenti più giovani della ACM; a senso è quello che più facilmente entra in sintonia col modo con cui i giovani produttori della cultura Vaporwave si avvicinano ed empatizzano con l'intenzione dietro le tracce. La rapida carrellata su che cos'è la Vaporwave ha avuto qualche problema: Steve ci ha messo un minuto o due a cogliere la satira e l'impegno necessario a creare sonorità di tal genere. Dopo aver compreso appieno l'idea, tuttavia, è sembrato entusiasta dell'idea di una cultura organica.

Dopo che ha ascoltato un po' il genere e Le è stata presentata l'ideologia della musica, quali sono le Sue impressioni iniziali?

W.: Penso che l'idea sia grandiosa. È grandiosa perché siamo in un mondo in cui la musica si può ottenere troppo facilmente: parecchie persone creano musica a casa e sembra che ci sia una mentalità di "copia-e-incollare" per creare la musica più vendibile oggi. Molti artisti, invece, creano ancora qualcosa di grandioso usando ciò. Vedere questo cinismo dà sollievo, ed è fantastico che alle persone si stia dando una voce in modo creativo. L'approccio è intelligente e inaspettato. Da insegnante, il mio lavoro motivare ed incoraggiare gli studenti, e vedere un alunno con un pubblico è una visione davvero spettacolare, perché è un obiettivo davvero molto difficile. Questi artisti, quali Diana Ross, ricevono un omaggio, ma queste canzoni – benché dimenticate – manterranno la scia di queste vecchie tracce e le mantengono fresche e sotto l'attenzione del pubblico. Quando un comico critica un tema controverso, lo fa senza rispetto né compassione; questo genere pare comportarsi in maniera analoga. È una linea sottile davvero difficile da trovare, ma quando qualcuno fa qualcosa di controverso e creativo nell'ambiente sterile quale è il nostro clima musicale, in modo da non offendere qualcuno, allora è un compito davvero difficile.

Pensa che, quindi, la Vaporwave ha una possibilità di diventare mainstream?

W.: Nella nostra era, le persone sono di mente molto chiusa: si brama il nuovo, ma dispiace aprire la mente. Le persone possono avere un rapporto con questa musica puramente per la sonorità che ha, il che la rende molto aperta nei confronti del pubblico. Ascolterei volentieri il brano di *Saint Pepsi* che mi hai fatto ascoltare! E lo ascolterei più dell'originale. La musica dance e affini sembra oltre modo monouso, quindi avere una musica del genere cambia in modo intelligente le cose. In un mercato così saturo, qualcosa di controverso come questo che abbia agito bene di per sé merita un riconoscimento; se cominciassero più di questi movimenti, allora potremmo guardare a un'industria di gran lunga più interessante. Diverrà anche più difficile farcela, ma sarebbe molto interessante, alla fine.

E per quanto, secondo Lei, continuerà questa tendenza? La Vaporwave ha spazio per evolversi?

W.: La longevità del movimento non sembra tenere troppo bene. Se il genere può incitare altre persone a creare più musica di questo tipo, allora sí, sarebbe d'obbligo dire che il genere può senza dubbio fiorire e avere una buona probabilità di diventare qualcosa di più rispetto a ciò che è adesso. Ciò sta influenzando il modo di fare musica elettronica: nella musica tutto si ripete, e perciò essere in cima oppure essere satira funziona molto bene, cosa che l'industria potrebbe usare di più. Il controverso è ottimo perché si fa ricordare: se si potesse recuperare un po' di controversia nella musica, darebbe davvero una spinta alla creatività. Nel suo piccolo, la Vaporwave è un approccio molto semplicistico, ma è un buon inizio.

Le risposte di Steve dimostrano una promettente perspicacia da un punto di vista di qualcuno che già ha fatto qualcosa di significativo nell'industria, ma che ha ancora voglia di imparare ancora e di scovare la prossima impresa rischiosa. Per Steve, trovare la nuova sonorità della generazione di domani potrebbe letteralmente creare o interrompere una carriera, perciò qualcosa come la Vaporwave è stato per lui di enorme interesse. La sua promessa garantirebbe che la Vaporwave potrebbe effettivamente avere un supporto da una prospettiva esterna e potrebbe poi durare nell'ambiente musicale odierno. Mentre l'etichetta "Vaporwave" potrebbe estinguersi in breve tempo, egli pensa che entro il prossimo anno la mentalità rimarrà e ciò manterrà il genere vivo e sulla cresta dell'onda per gli anni a venire.

Fraser Smith è stato il secondo ad essere intervistato; poiché è leggermente più vecchio di Steve, si sperava che la sua opinione sarebbe stata differente per svariate ragioni. Tanto per cominciare, Fraser ha visto più tendenze musicali andare e venire rispetto a Steve per via del maggiore tempo passato nell'industria. Questo tempo nell'industria dovrebbe contribuire anche in termini di pura arguzia guadagnata dall'esperienza. Sembrerebbe che, proprio per questa ragione, Fraser sia in disaccordo con Steve.

Dopo che ha ascoltato un po' il genere e Le è stata presentata l'ideologia della musica, quali sono le Sue impressioni iniziali?

S.: Penso che sia davvero una premessa interessante: presenta molte idee intelligenti che non ho mai onestamente pensato che potessero essere messe in musica, e tra l'altro non così. Non posso dire che mi piaccia, ma posso di sicuro dire che apprezzo quel che l'artista cerca di esprimere e che ha tutto il diritto di esprimerlo in questa maniera. Questi artisti, mi pare, stanno raggiungendo punti validi, ma il tutto non ha ancora abbastanza sostanza per avere un impatto realmente duraturo.

Lei, quindi, non considererebbe la Vaporwave un genere?

S.: Le persone vengono prima del genere, il genere proviene dalla cultura che ha dietro; questo pare più un esperimento. La Vaporwave, secondo me, manca di una vera cultura: sembra che ci siano troppi elementi facili con cui identificarsi senza che ci sia della sostanza reale dietro; posso immaginare molti ascoltatori giovani che la scelgono solo perché va di moda o fa figo in quel momento. Lei può dire che sta all'ascoltatore decidere se sia un genere o no, ma per me non lo è affatto.

Che cosa, secondo Lei, potrebbe costituire un genere, allora?

S.: I termini che meglio definiscono un genere sono il ritmo e l'armonia: il ritmo delinea in toto il genere per un profano; ciò vale anche per l'armonia: accordi complessi richiamano il jazz e così via. Oltre a ciò, c'è un livello ulteriore di rimando al genere, in termini più relativi al suono: come suona una chitarra? come suona la batteria? Anche un sottile cambiamento in questi suoni può produrre cambiamenti enormi al tono del pezzo. Anche il testo e la melodia hanno un'enorme importanza: si associa ogni genere agli stereotipi dei testi relativi. Anche lo stile di produzione è qualcosa non di poco conto. Se un pezzo musicale prende semplicemente la propria sonorità da altre fonti, come si può dire che sia un genere nuovo? Più si è nell'industria, meno si cercano sonorità nuove ma si cerca di riferirsi e di approvare artisti precedenti. Più si lavora nella musica, meno si ha voglia di avventurarsi nella sperimentale, perché a un certo punto si sa che cosa funziona.

Lei pensa che il movimento abbia del potenziale per evolversi?

S.: Sí; il genere ha spazio per evolversi, ma solo se altre persone addentro a questa cultura si fanno carico di portarla avanti. Esso non funzionerà rimanendo sulle sue, ma potrebbe avere una possibilità con un'influenza esterna. Finché le persone sono oneste e vogliono cambiare in meglio la musica aggiungendo nuove influenze ed idee, allora di sicuro potremo assistere a una musica ulteriore, più sperimentale e, forse, anche più orecchiabile.

Le risposte di Fraser sono aderite di piú all'idea che tutto il movimento sia solo una moda passeggera che si estinguerà a breve; egli ha, inoltre, ben poche speranze che qualcosa di rivoluzionario arrivi da un genere. La sua opinione è ben fondata, ben articolata e ben ragionata, perciò influenza senza dubbio in un certo modo i miei pensieri riguardo il futuro di questa cultura. Come piccolo monito, però, tutta l'intera intervista è parsa piena dello stesso cinismo nei confronti della totalità dell'industria musicale. Fraser sembrava quantomeno rassegnato a non sentire mai piú qualcosa di audace o controverso nella sua vita, semplicemente arrendendosi al fatto che nessuno possa cambiare il gioco nel futuro. In risposta a ciò io dico che, se è questa la mentalità condivisa da molti professionisti, allora la *Vaporwave* è sicuramente ciò di cui l'industria ha bisogno, non solo perché è nuova, ma anche perché potrebbe dimostrare quanto è usa e getta e superficiale la musica moderna nella prospettiva per molti piú ascoltatori *mainstream*.

Capitolo 5

Conclusione

Sembrerebbe che, nonostante tutte queste ricerche, io non sia riuscito a scoprire se la *Vaporwave* ha del potenziale nel mondo della musica; ma posso dire con certezza il movimento merita un po' di serietà nell'approccio. Spronato dall'entusiasmo di Steve Wilkinson nei confronti della cultura, posso dire almeno che la mentalità dietro la musica, benché così complicata, sarà almeno prevalente nel futuro. Abbiamo visto dai riscontri positivi di Saint Pepsi e Black Banshee che il genere ha spazio per prendere ispirazione da altri generi musicali in modo da progredire come piattaforma più facilmente accessibile. La *trap* è un genere elettronico incredibilmente popolare nel mercato musicale odierno, potenzialmente il sottogenere più popolare di tutta la *dance* elettronica. La contaminazione con questo genere è di sicuro una prospettiva promettente per la *Vaporwave* come piattaforma. La strada del *Future Funk* è anch'essa promettente, visto che molto di ciò che si sta facendo, soprattutto il lavoro di Young Bae, non starebbe affatto male in pista. Questa sembra la via che gli artisti commerciali più grandi stanno cercando d'intraprendere. Non mi sorprenderei se in futuro più artisti esotici come Lady GaGa e Katy Perry incorporassero l'estetica nel proprio immaginario. L'album *Artpop* di Lady GaGa sembra già tracciare molte somiglianze con lo scenario *Vaporwave*, incorporando stili di scrittura e campionamento di canzoni per creare un album consapevole di sé che conosce il suo posto nell'industria musicale.

La *Vaporwave*, per essere riconosciuta come un genere davvero a sé stante, dovrebbe cercare di abolire il campionamento come suo perno. Benché l'idea di ricontestualizzare una canzone vecchia in modo pigro abbia tradotto l'idea del movimento molto bene per un profano, ciò mantiene il genere distante da una vera creatività e dall'accessibilità nella cultura *mainstream*. Sembra questa, però, la direzione cui punta la *Vaporwave* con molti album concepiti a sé stanti rilasciati da artisti come Eco-Virtual e Golden Living Room, entrambi artisti che «usano effettivamente strumenti» (Golden Living Room, 2015). Guardando al rilascio del 2015 dei *Tame Impala* intitolato *Currents*, si può vedere un forte legame con l'immaginario *Vaporwave* insieme alle lunghe e monotone canzoni che danno una sensazione *ambient* ed eterea, anch'essa elemento riconducibile al genere. Questo legame è stato suggerito, ma mai confermato dagli stessi *Tame Impala*. *Casue l'm a Man* sembra, nell'album, trasudare *Vaporwave*, accendendo molte discussioni in Rete sull'eventuale intenzionalità di questo elemento. Personalmente, ritengo che sia intenzionale e, vedendo quanto importanti stanno diventando i *Tame Impala*, ho grandi speranze per il futuro del genere.

Non è più importante se il genere progredisce o no. In qualità di cultura in Rete, abbiamo creato qualcosa dove molti di noi non pensavano ci fosse qualcosa da creare. Il messaggio dietro la musica si è diffuso tra molte persone e ha cambiato la percezione di molte persone riguardo la musica e la totalità della cultura. È già arbitrario se nel futuro ciò diverrà una nuova cultura o un movimento: le persone si sono illuminate, o quantomeno sono diventate più attente all'influenza della *Vaporwave*, il che vale molto di più di qualunque cifra che gli artisti possano guadagnare, e direi giustamente. Credo che nessuno degli artisti che producono *Vaporwave* lo facciano per guadagnare denaro o notorietà, soprattutto da quando rimangono anonimi e pubblicano quasi tutto su *Soundcloud* o altre piattaforme per ascoltare musica gratuitamente. Lo fanno semplicemente per lanciare il messaggio che intendono lanciare. Questo messaggio è come l'artista crede che sia il mondo oggi, quindi è unico per ogni artista e può da loro essere distorto e manipolato in ogni modo, forma o formato. Oserei dire che, per un genere cominciato specificamente come una confusione non ispirata, avere un tale impatto creativo e d'ispirazione su una generazione così apatica e rovinata dalla tecnologia è fenomenale. L'ironia definitiva di questa cultura imbevuta di ironia è che questi pezzi di musica *Vaporwave* hanno un'origine più sincera delle canzoni da cui provengono. Come possono le persone discutere ancora sul genere, affermando selvaggiamente che

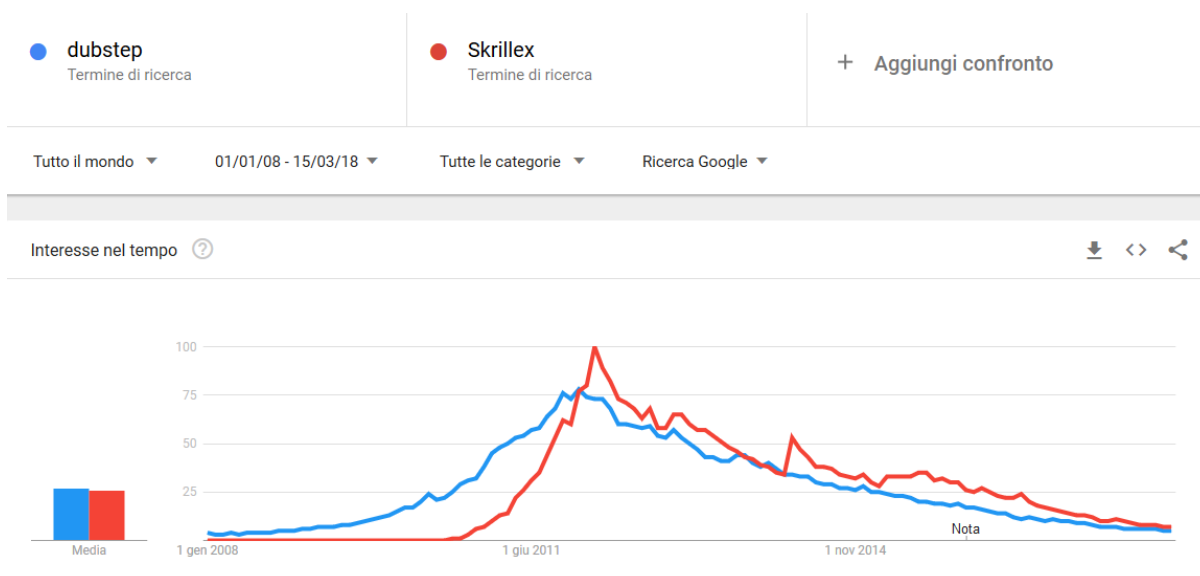
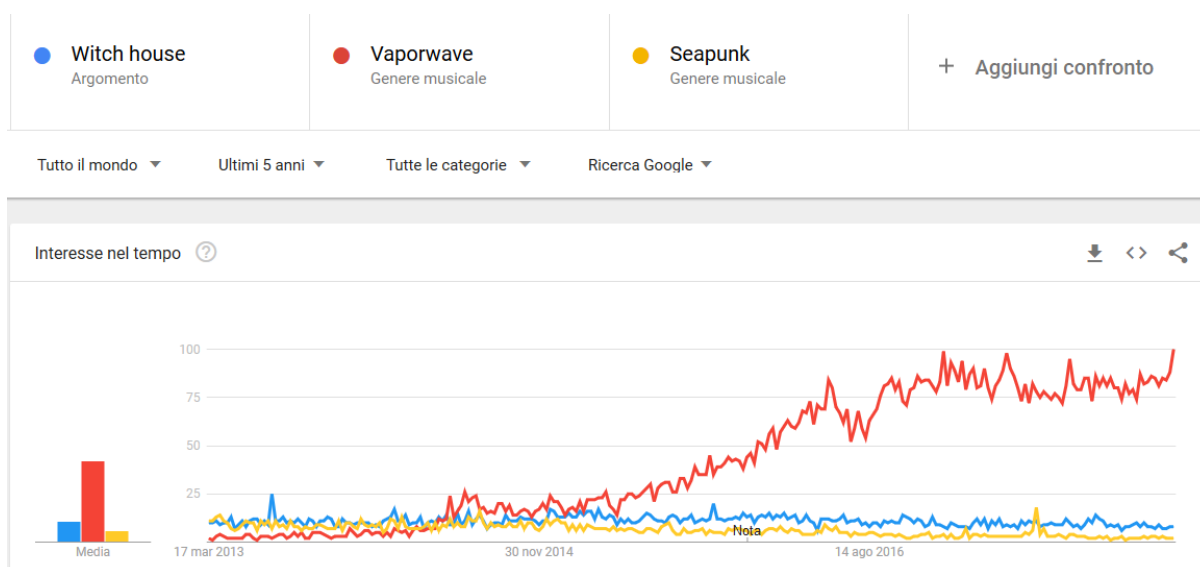
a chi non piace il *rock* non piace la musica vera, quando noi, come cultura, abbiamo preso della musica da ascensore anni '80 oscena e l'abbiamo trasformata in arte postmoderna?

Il mondo in cui abita il musicista digitale è sia un orizzonte eterno e un labirinto di connessioni o collegamenti al prossimo incontro significativo. La sfida più grande è avere onestà, per conoscere chi sia, dove sia, che cosa sia. Sta compiendo un viaggio senza una destinazione precisa. Forse arriverà a fermarsi un giorno, ma probabilmente non oggi. Il prossimo incontro sembra troppo affascinante, troppo entusiasmante per fermarsi qui, per fermarsi ora. Guidato da un'implacabile curiosità, la scia dei suoi progressi delinea la sua identità quando accumula idee, informazioni, stimoli e musica. Si muove di continuo dal noto all'ignoto. Ecco che cosa sono i musicisti digitali.

Adrew Gugil — *The Digital Musician*

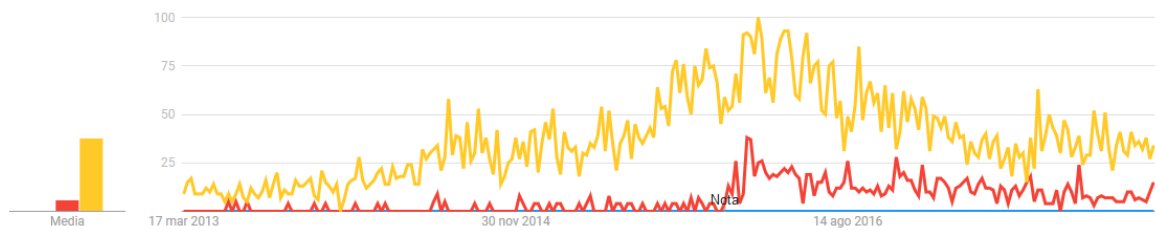
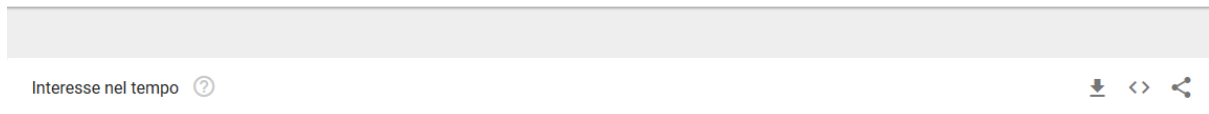
Appendice

Sotto sono riportati immagini, diagrammi e grafici che supportano le argomentazioni in questo saggio. Tutti questi dati sono stati raccolti in data 15 marzo 2018 e quindi potrebbero subire cambiamenti nel futuro.



<div>●</div> リサフランク 420 ... Termine di ricerca	<div>●</div> It's Your Move Argomento	<div>●</div> Floral Shoppe Album musicale di Vektroid	+ Aggiungi confronto
--	---	---	----------------------

Tutto il mondo ▼ Ultimi 5 anni ▼ Tutte le categorie ▼ Ricerca Google ▼



Macintosh Plus - Floral Shoppe *FULL ALBUM*

4.929.282 visualizzazioni

👍 60.327 🗨️ 1.168

Download 720

CONDIVIDI

Dante Scaglione
Pubblicato il 16 gen 2013

ISCRIVITI 9.497

SAINT PEPSI

The video player shows a red square with a yellow lightning bolt and blue lines. The title 'SAINT PEPSI' is at the top. The video progress bar is at 0:00 / 36:19. The video title is 'SAINT PEPSI - Hit Vibes (FULL ALBUM)'. The view count is 1.989.004 visualizzazioni. The like count is 28.086 and the comment count is 304. There is a 'Download' button with 360 downloads. The 'CONDIVIDI' button is also visible. The channel name is 'Sephurix' and it was published on 4 giu 2013. The 'ISCRIVITI' button shows 2.530 subscribers.

0:00 / 36:19

SAINT PEPSI - Hit Vibes (FULL ALBUM)

1.989.004 visualizzazioni

28.086 304

Download 360

CONDIVIDI

Sephurix

Pubblicato il 4 giu 2013

ISCRIVITI 2.530

